

Micro
NEWS
BARGON ATTACK
LA BD ENVAHISSANTE !
TEENAGE QUEEN
LES PHOTOS INÉDITES
SEX MACHINES
LA 2ème PÉTITION
SUPER TOPS
XENON 2
STUNT CAR
WEST PHASER
NOUVEAU
TECHNICOS
SCREEN CHOCS
M 2843 - 25 - 25,00 F
3792843025001 00250
RASHEED
N°25 OCTOBRE 1989
BELGIQUE : 175 FB - SUISSE : 7,00 FS - CANADA : $ 5,95

ble en rien à une promenade de santé, les lieux sont méchamment peuplés et fortement piégés. Des crânes tombent du plafond, des chauves-souris assoiffées de sang, des gouttelettes acides et d'énormes boules viennent entraver votre progression. Heureusement, vous êtes doté de pouvoirs genre télékinésie ou télépathie. Ce soft n'est pas vraiment une réussite, dommage.

Disquette Hewson sur Amiga. Existe également sur Atari ST.

J.-P.L.

89 LA REVOLUTION FRANCAISE

Le14 Juillet 1789 tombe la forteresse de la Bastille (presque vide de détenus). Des émeutiers parcourent les rues de la capitale en hurlant des slogans hostiles au roi. La Révolution Française vient de mettre à bas un des symboles du despotisme. L'Histoire, d'un seul coup, connaît une accélération fulgurante. Deux siècles après cet évènement - capital pour notre pays - les célébrations du Bicentenaire occupent les médias. Impossible d'y échapper. Malgré tout, si vous n'avez pas encore atteint l'overdose, Legend Software vous propose de revivre ces grandes heures révolutionnaires.

Le jeu se veut à la fois distrayant et instructif, louables intentions qui néanmoins ne sont pas toujours couronnées de succès. Le logiciel chargé, vous devez choisir un des dix thèmes correspondant à cette période et le nombre de joueurs (de un à quatre). Ensuite, trois options vous sont proposées : réflexion, connaissance et adresse. Des points vous sont attribués selon la justesse de vos réponses. Chaque série de questions est accompagnée de beaux graphismes et la phase d'arcade est originale. Malgré cela encore un effort, citoyen Editeur, pour être révolutionnaire !

Disquette Legend Software pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, Amstrad, compatibles PC, MSX et Thomson.

J.-P.L.

ACTION FIGHTER



C'est l'histoire d'un mec qui aurait pu être James Bond, mais comme il n'avait pas assez bien travaillé à l'école, il dut se contenter d'un rôle de destructeur dans *Action Fighter*, soft qui n'est pas sans rapport avec une dis-



trayante série B. Le scénario ne brille pas par l'originalité : on vous assigne en début de partie la mission de descendre trois sous-marins ennemis. Pour cela vous disposez d'une moto et d'une arme. Un camion ravitailleur vous permettra d'acquérir de nouveaux engins de destruction tout au long de votre progression. Grimpez dedans par l'arrière et en marche ! Pas très compliqué, me direz-vous ; mais vous ne perdez rien pour attendre car les difficultés viendront du prodigieux ennui qui se dégage du jeu : malgré un graphisme précis et coloré, un scrolling vertical rapide et d'une grande fluidité, l'intérêt du soft serait presque nul si ne subsistait le plaisir de dégommer des voitures et des motos. Ce dernier aspect peut constituer une raison suffisante pour apprécier favorablement *Action Fighter* ; les purs et durs, blanchis sous le harnois du baroudeur ès jeux d'arcade, ne se donneront même pas la peine d'essayer.

Disquette Firebird pour ST. Existe aussi pour Amiga, CPC et C64.

M.K.

FIREZONE



Si vous n'avez jamais eu de wargame entre les mains, voici l'unique occasion de vous initier à cette technique de jeu. Premier point positif : la documentation est intégralement rédigée en français (de très médiocre qualité, certes, mais en français tout de même...).



Second intérêt de cette réalisation : le graphisme est vraiment clair et suffisamment détaillé pour permettre une approche et une compréhension rapides du champ de bataille. Troisième et dernier bon point : ce jeu de stratégie est le plus convivial que l'on ait vu depuis longtemps dans cette catégorie, grâce à une grande simplicité d'emploi du clavier (six ou sept touches suffisent). Quant au scénario, il change des traditionnelles batailles napoléoniennes ou de la guerre de Sécession puisqu'il vous téléporte dans la seconde moitié du vingt-et-unième siècle, où vous disposerez d'armements futuristes. Il vous faudra en revanche beaucoup de patience pour charger ce jeu car, si vous rencontrez les mêmes difficultés que nous, vous devrez faire appel à un minimum de ruse.

A conseiller uniquement aux débutants, car *Firezone* semblerait trop facile aux mordus de wargames.

Disquette PSS pour compatibles PC.

Laurence

QUARTZ



Les plus anciens d'entre nous se souviennent sans doute de l'inénarrable *Astéroïds*. *Quartz* est bâti sur le même principe : un vaisseau au scrolling multidirectionnel doit détruire le maximum d'ennemis (ceux-ci

RAINBOW WARRIOR



Ecolos de tous pays, donnez-vous la main ! La planète est en danger et le combat s'annonce rude pour préserver ce qui peut encore être sauvé. L'association *Greenpeace*, bien connue pour ses actions en faveur de la défense de l'environnement, est la vedette de ce jeu micro.

Attention, la DGSE nous oblige à passer cet avertissement aux lecteurs : ce test étant classé confidentiel défense, toute personne prise en train de lire ces lignes





sera immédiatement expulsée vers Beyrouth. A vous de choisir, nous vous avons prévenu.

Pour les plus courageux, revenons au jeu : vous allez activement participer aux opérations des militants verts. Selon votre tempérament vous serez amené à payer de votre personne pour la bonne cause, que ce soit dans les immensités glacées de l'Antarctique ou dans les abysses océaniques.

Au programme de cette mission survie : l'élimination des déchets nucléaires, la défense des baleines, les pluies acides, la couche d'ozone et les bébés-phoques. Chaque intervention de votre part donne lieu à un petit jeu qui permet d'éprouver vos réflexes. Voilà un soft aux intentions généreuses que l'on aimerait défendre, mais qui malheureusement n'est pas une réussite. Dommage pour l'écologie.

Disquettes MicroStyle pour Atari ST. Existe également sur Amiga et C64.

J.-P.L.

SLAYER



Voila un logiciel qui porte bien son nom ! "Slayer" en anglais signifie "assassin", et il s'agit, vous l'aurez deviné, d'un shoot'em up.

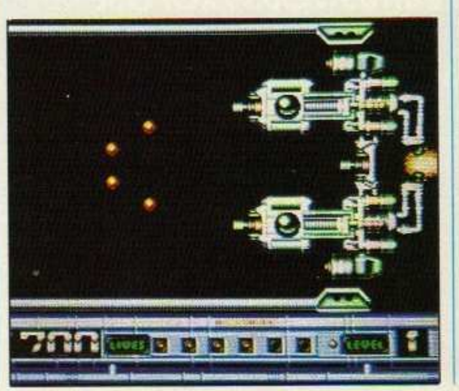
Comme d'habitude, les vagues d'aliens se succèdent devant un scrolling horizontal fluide, et les préposés aux portes d'accès qui conduisent au niveau supérieur repoussent les intrus avec véhémence.

A ce propos, signalons que pour vous débarrasser de ces véritables concierges de l'Espace, vous devrez détruire leurs défenses dans un ordre précis. Par exemple, à la fin du premier niveau, pour anéantir le gros spermatozoïde planqué derrière une machine infernale, détruisez tout d'abord les lasers les plus avancés, les canons latéraux, puis le canon central.

Et pour finir, le monstre lui-même, abasourdi par tant de clairvoyance. *Slayer* n'est ni meilleur ni plus mauvais que ses nombreux petits camarades ; il se contente simplement de reprendre les principales caractéristiques du genre tout en apportant quelques variantes. Pas de surprise donc, mais les amateurs apprécieront...

Disquette Hewson pour ST.

M.L.



GILBERT

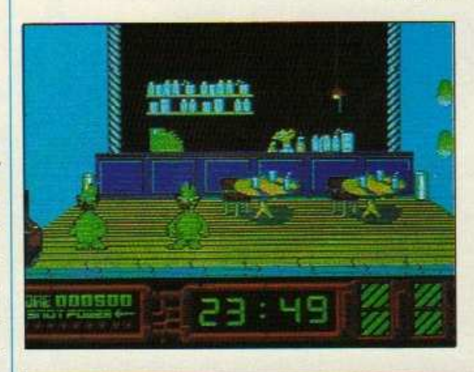


Crados en folie cherche dépôts d'ordures pour parfaire sa mauvaise éducation, si possible pas trop loin de la Terre. Voilà la base du jeu *Gilbert*, un soft que renierait certainement le Commandant Cousteau.

Notre joyeux Drillien - Gilbert habite la planète Drille - vient de passer un été de rêve sur la Terre. Il s'est bestialement éclaté et à son retour, comme il est particulièrement bavard, il soûle de paroles ses amis, ce qui leur porte sur les nerfs. Quand ils apprennent qu'une chaîne de télé veut lui confier la vedette d'une série, ils décident de tout faire pour l'empêcher de redescendre. Aussi subtilisent-ils certains organes de la Poubelle Millénaire, sorte de télétransporteur, et les planquent un peu partout. Vous n'aurez pas trop de 24 heures pour les retrouver. Vous allez manœuvrer cet E.T. à ventouses et combattre dans plusieurs jeux d'arcade. Des graphismes qui collent bien à l'ambiance du jeu et une action sans relâche en font un petit soft amusant.

Disquette Enigma Variations pour Amiga. Existe également sur Atari ST, Amstrad, Spectrum et MSX.

J.-P.L.





MATCH DAY 2

Match Day 2 est un bon jeu. Pourtant cette simulation de football souffre d'un aspect lamentable : graphisme faible, son limité, animation lente, ceci au bénéfice d'une grande clarté et d'un ridicule qui fait sourire.

Heureusement, cette simulation est ré-



ussie et sa richesse est remarquable : force des tirs réglable, reprises de volées, têtes, contrôles, déviations, talonnades ; le joueur a la possibilité de jouer à une touche de balle, dans la meilleure tradition brésilienne. De plus, le jeu est entièrement paramétrable : temps de jeu, type de tirs, gardiens humains ou non, couleurs, options tactiques. On peut jouer à deux contre l'ordinateur, ou jouer une coupe ou un championnat.

A mon humble avis, il parvient à égaler le sublime *Soccer* de Konami. Ce qui n'est pas un mince compliment.

Cassette Ocean pour MSX1 ou 2.

L.M.

HIGH STEEL



Même si Herr Krasucki nous parle souvent de la vie infernale des masses laborieuses, on est loin de se douter combien le travail d'un ouvrier en bâtiment est difficile, surtout pour celui qui construit les buildings de *High Steel*.

Plus le jeu avance, et plus son patron lui demande de construire d'étages. Un seul au premier niveau, deux au deuxième, et puis c'est l'escalade, au sens propre comme au sens figuré. Dès le troisième niveau, le jeu s'apparente de plus en plus à un *Donkey Kong* dont vous construisez vous-même les décors au fur et à mesure de l'action, ce qui distingue ce jeu d'échelle de ses concurrents. Si la construction se révèle si difficile, c'est parce que le chantier est envahi de petits diablotins qui passent leur temps à dévorer des briques et à assommer le malheureux prolétaire. Heureusement, notre héros peut se défendre en balançant des clés à écrou sur ces empêcheurs de travailler en rond.

High Steel est un jeu d'échelles un peu au-dessus de la moyenne, mais l'imprécision des commandes risque d'en décevoir plus d'un.

Disquette Screen 7 pour Amiga, également prévu pour ST.

M.L.



PENGUIN WARS

Hybride de ping-pong, de jeu de massacre, de bowling, de tennis, de pétanque, de parachute, de hockey sur glace et de marche à pied, *Penguin Wars* séduira le plus récalcitrant des pingouinophobes. Le joueur contrôle un pingouin et doit se battre contre un adversaire tiré de la table des joueurs, comme au tennis. Le terrain de jeu est une grande table verte avec dix boules rouges. Le but de chaque joueur est d'envoyer toutes les boules chez l'adversaire, de manière à ce qu'il n'y en ait plus de son côté. Evidemment, si un joueur reprend une balle dans la tronche, il est hors de combat pour quelques instants.

Le principe est original, mais c'est compter sans quelques particularités qui ap-



portent une dimension supplémentaire : le temps de jeu est limité et quand celui-ci est écoulé une grosse cacahuète apparaît sur la table, déviant les envois. Le soft permet de jouer à huit (à deux en même temps), mais le jeu en solitaire entrecoupe les duels de stages-bonus désopilants, carambole spatiale, tirs aux hiboux... L'ambiance est un peu puérile, mais quel plaisir de se plonger dans une atmosphère mêlant les applaudissements effrénés d'un public séduit et admiratif, les pleurs du vaincu et les glapissements stridents du vainqueur. Les voisins croiront que votre chambre abrite une ménagerie...

Ajoutez un graphisme simple et clair, un son charmant et une animation fluide. Quel dommage que ce ne soit pas une mégarom.

Cartouche ASCII pour MSX 1 ou 2.

L.M.

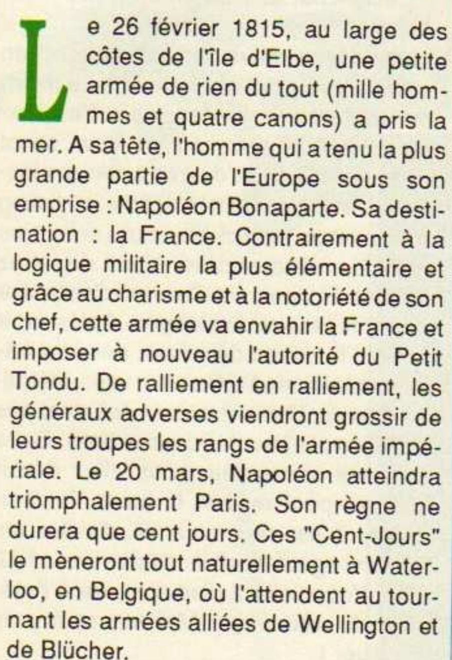


signifie que vous vous déplacez librement dans les décors et que les personnages que vous rencontrez peuvent passer à côté de vous ou dans votre dos (les lâches !). Imaginez un peu ce qui nous attend si les programmeurs réussissent à appliquer ce type de présentation à des jeux d'aventure aux scénarios et aux graphismes aussi riches que ceux de *Donjon Master*. Vivement demain !

Disquettes Empire pour ST, prévu également pour Amiga et PC.

M.L.

WATERLOO



Le 26 février 1815, au large des côtes de l'île d'Elbe, une petite armée de rien du tout (mille hommes et quatre canons) a pris la mer. A sa tête, l'homme qui a tenu la plus grande partie de l'Europe sous son emprise : Napoléon Bonaparte. Sa destination : la France. Contrairement à la logique militaire la plus élémentaire et grâce au charisme et à la notoriété de son chef, cette armée va envahir la France et imposer à nouveau l'autorité du Petit Tondu. De ralliement en ralliement, les généraux adverses viendront grossir de leurs troupes les rangs de l'armée impériale. Le 20 mars, Napoléon atteindra triomphalement Paris. Son règne ne durera que cent jours. Ces "Cent-Jours" le mèneront tout naturellement à Waterloo, en Belgique, où l'attendent au tournant les armées alliées de Wellington et de Blücher.

Là finit l'histoire et commence la simulation. Bien que certains faits historiques soient maintenus, le soft vous offre la possibilité de choisir votre camp : français ou allié. Partant de là vous incarnez l'un ou l'autre des deux commandants en chef - Napoléon ou Wellington - présents sur le terrain. Vous avez à votre disposition deux séries d'ordres : les ordres de base qui vous servent à observer le champ de bataille de différents points géographiques et des ordres "utiles" pour sauvegarder, quitter ou pauser le jeu ; la deuxième série d'ordres est la plus importante et concerne directement la bataille, elle vous permet d'attaquer et de bombarder les positions ennemies, de défendre et de déplacer les troupes dont vous avez la direction. C'est l'essentiel de ce qu'il faut savoir pour mener à bien la stratégie que vous avez adoptée.

Comme tout bon jeu de simulation guerrière, *Waterloo* offre aux inconditionnels de la stratégie une chance de refaire l'Histoire. Aidés par le précieux et imposant manuel, certains voudront certainement relever le défi, il y passeront des heures...

Disquette PSS pour Amiga.

M.K.



WICKED

La vie est un éternel recommencement... Loin, bien loin d'être un fleuve tranquille, elle charrie joies et déceptions. Figurez-vous que ce soft m'a rendu triste. L'originalité et l'étrange se faisant rares au royaume du logiciel, *Wicked* semblait devoir rejoindre ses illustres prédécesseurs, *Archipelagos* et *Sentinel*, au firmament des jeux inclassables. Mais...

Humain de votre état ici-bas, vous venez de succomber à vos blessures. La Mort, reconnaissant en vous un guerrier de valeur, vous fait grâce et votre âme erre depuis lors. Le dieu du Soleil, instruit de votre légendaire bravoure, réclame votre aide pour vaincre les forces du Chaos. Elles ont pris possession du Zodiaque et occupent déjà les douze signes. Vous devrez batailler afin de libérer les constellations. Jusque-là tout va bien mais très vite ça se complique. Sélectionnez votre champ de bataille (le Scorpion est le plus facile), ensuite une carte s'affiche à l'écran. Vous allez combattre le Mal dans trois étoiles pour sauver l'Univers. L'ordinateur se charge des forces des ténèbres, de votre côté ramassez les spores sécrétées par un portail. Selon leur couleur, orange pour vous et bleue pour le Mal, elles donnent naissance à un tissu biologique, bénéfique ou pas. A vous de le répandre au bon endroit et de détruire celui de votre ennemi. Vous pouvez aussi tirer sur les zones envahies par les mauvaises graines. C'est franchement très difficile à négocier et on n'entre pas vraiment dans le jeu. Dommage : j'aurais bien aimé finir chevalier du Zodiaque.



Disquette Electric Dreams pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

J.-P.L.

XYZ

Au menu aujourd'hui : mégaromfrites saupoudrée d'arcade et farcie d'aventure. A manger avec des baguettes, servir frais. Si l'estomac de votre porc cartouche n'est pas écœuré à l'énoncé de cette recette, voici les détails du menu.

Dans l'immense tarte aux fruits de l'arcade/aventure/rôle, *XYZ* est une belle fraise, de taille moyenne, un peu blette mais au charme indéniable grâce aux dialogues avec les personnages, les mots de passe ou l'écran spécial dévolu aux combats. Ajoutez à cela quelques monstres mal intentionnés, une multitude d'objets à acquérir et vous aurez un produit solide. Graphisme, son et animation convergent aussi vers un bon niveau et contribuent à faire de *XYZ* un plat tout à fait digestible.

Bon appétit.

Cartouche megarom Hal pour MSX2.

L.M.





3) A la fête (the funfair).
Ici, vous avez le choix des stands. Si vous trouvez un appareil photo, l'utiliser et le jeter. Si le message "has the penny dropped" vous est livré, servez-vous des pièces pour jouer aux machines à sous (celles qui marchent). Là vous gagnerez des munitions pour un pistolet que l'on trouve dans un autre stand.
De plus il est possible, sur le chemin, de manger une noix de coco.
Au dernier stand "open season", il faut faire du tir aux canards ; la règle est simple : six balles, six canards. Si vous ratez, pas de problème, vous n'avez qu'à aller jouer à "has penny dropped". Si vous réussissez, de magnifiques lunettes de soleil apparaissent. Les prendre. Curieux comme vous êtes, vous avez dû rentrer dans le stand avec la dent, mais, problème, une lumière blanche vous empêche de voir : plus de problème avec les lunettes de soleil, on les porte et c'est fini. Cet endroit s'appelle "the fun house". Là aussi, on trouve de la nourriture partout. Plusieurs fois au cours de l'exploration de cet endroit, vous rencontrerez le JOKER, tapez-lui dessus jusqu'à ce qu'il parte en courant. Arrivé à "know not bad BATMAN" vous rencontrerez pour un combat final le JOKER. S'il n'est pas pressant, c'est que vous avez oublié de le frapper dans une autre casse. Sinon, tapez-le jusqu'à ce qu'il tombe à terre. Attachez-lui les mains avec les menottes. Il laissera tomber une carte qui vous permettra de passer à travers les grandes cartes décorées d'un Joker. Et surtout, avant de sortir du bâtiment, ne pas oublier de prendre le couteau et de se servir de l'harmonica (sinon vous n'aurez pas 100%, allez donc savoir pourquoi ; c'est sûrement un mélomane). Quand vous sortirez de "fun house" et que vous apercevrez des constructions sur la droite, allez-y (vous n'avez pas le choix), puis montez. Soudain vous distinguerez les pieds de votre ami, attaché tout en haut. Servez-vous donc du couteau et baste !

Je n'ai pas attrapé tout ce que l'on peut trouver (nourriture, éléphant etc.), mais je peux vous donner un truc pour faire de bonnes prises : lorsque vous frappez plusieurs fois un clown, il laisse tomber une sucette ; approchez alors Batman du côté de la casse et tirez avec le boomerang. Il suffit d'attendre le clown au coin de la casse (pas au coin de la rue) et de le frapper. Le tir rapide l'immobilise. Ça marche pour tout le monde...

MSX

TRUCS POUR MSX

(envoi d'Olivier Ernest)

ARMY MOVES 2

Le code pour la deuxième partie est 37215

F1 SPIRIT

Insérez QBERT et F1 Spirit et vous avez accès à toutes les courses. Voici quelques codes pour vous aider dans ce jeu démoniaque :
1) LJJM DBIP LNMJ : vous courez tout seul.
2) GLJD DILE BMJG : vous avez accès au Grand Prix d'Australie.
3) ESCON : F5 = stop.
4) HYPEROFF : course rapide;
5) MAXPOINT : toutes les courses.
6) DEKLKNLEFJJMDNIPLNMJGLKA : toutes les courses.
Je vous conseille, pour réussir, de construire votre voiture vous-même : prenez le sixième moteur, la première carrosserie, les freins du milieu, la première suspension et la troisième boîte de vitesse.

FANTASM SOLDIER

Stage 2 : 2331442341
Stage 3 : 3230031740
Stage 4 : 0795586315
Stage 5 : 09279008227

MAZE OF GALIOUS

Pour le premier monstre, entrez :
6G2V TRB3 UG4F 123N
UL6X VR3F UR3F UR3F
UYT4 OIWI OLS3 0
(Entrez YOMAR pour voir le monstre).

Pour le deuxième, entrez :
TO2R KR37 UG4F 1230
UMLJ VG3F UR3F UR3F
UYTP JIWI OLJO D
(Entrez ELOHIM pour voir le monstre).

Pour le monstre, entrez :
BR2M UR37 UG4F 1230
ULMJ CN3Q UR3F UR3F
UYTP JIWI OLK2 C
(Entrez HAHAKLA pour voir le monstre).

Pour le quatrième, entrez :
6B2F TR5R UG43 U23Q
ULMJ C9SO 2R3F UR3F
UYTP JIWI OLK1 B
(Entrez BARECHET pour voir le monstre).

Pour le cinquième, entrez :
TH2Q TRTX UG43 4230
ULMJ C9SO WR5F UR3F
UYTP JIWI OLK4 6
(Entrez HEOTYMEO pour voir le monstre)

Pour le sixième, entrez :
VB7V 5U3T UG43 423Q
ULMJ C9SO WL63 UR3F
UYTP CIWI OLJ1 1
(LEPHA pour voir le monstre)

Pour le septième, entrez :
TGU6 KU3V UG43 423Q
ULMJ C9SO WLWH VG3F
UYTP CIWI OLK4 B
(NAWABRA pour voir le monstre)

Pour le huitième, entrez :
5S30 V7RH UG43 423Q
ULMJ C9S0 WLWH CN3Q
UYTP CYWI OLK4 3
(ASCHER pour voir le monstre)

▷







Pour le neuvième, entrez :
2G2R 47RA UG43 4Y2Q
ULMJ C9SO WLWH
2YTP CYWI OLK2 O
(XYWOLEH pour voir le monstre)

Pour le dixième monstre, Micro News (le meilleur journal du monde) vous a déjà donné le code, je vous dirai seulement que le mot de passe est HAMALECH.

METAL GEAR

Faites F1 Intruder, puis F1.

TRAIBLAZER

Tapez ce petit programme et vous ne vous tuerez plus en tombant dans le vide :

```
10 BLOAD "TRAIL1", R
20 BLOAD "TRAIL2", R
30 BLOAD "TRAIL3" : FORX=&HA800
TO&&HAB66 : IF PEEK(X)=O
THEN POKEX, 8
40 NEXTX
50 DEFUSR=&H8800:?USR(O)
60BLOAD "TRAIL4", R
```

Puis Run.

NEMESIS 1

Level 1 : faites F1, entrez Hyper ou Momoko.
Level 2 : entrez Chie ou Hyper, si vous avez perdu votre armement.
Level 3 : entrez Akemi ou Hyper.
Level 4 : entrez Syuko ou Hyper.
Level 5 : entrez Chiaki ou Hyper.
Level 6 : entrez Moriko ou Hyper.
Level 7 : entrez Satoe ou Hyper.
Level 8 : entrez Yasuko ou Hyper.
Tous ces codes vous arment pour l'avenir.

JEUX OFFERTS PAR MAUBERT ELECTRONIC





SAMOURAÏ MICRO

Scène de ménage

Nous ne savons pas ce qu'il s'est passé entre Rosie Zounette et Samouraï Micro (et ça vaut peut-être mieux...) mais toujours est-il que ce mois-ci, lui aussi s'est fait jeter de sa rubrique (voir l'édito) et que c'est Rosie Zounette en personne qui répond ici à une lettre d'un lecteur.

HIC DE NEC

Salut Rosie ! Je ne vais pas te dire que ton journal est super génial, car on doit te le dire assez souvent ! Je voudrais savoir si tu vas parler un peu plus des consoles 16 bits et si l'on peut t'envoyer des "Top Secret" sur des jeux pour la console NEC ? (J'ai fait celui de Chan & Chan et je n'ose pas l'envoyer). Je sais que tu parles pas mal des consoles 16 bits mais pourtant tu pourrais faire plus de tests détaillés sur la NEC, la Sega ou la Konix, avec au moins deux photos pour chaque jeu. Je compte sur toi pour tester au moins deux jeux NEC par numéro. Autrement, j'aimerais savoir si un jeu tiré du dessin animé "Dragon Ball" a été réalisé sur une machine (n'importe laquelle, mais cherche plutôt sur une console japonaise). J'aimerais aussi savoir si Samouraï Micro parlera de la console Konix, car comme elle n'est pas japonaise un doute plane sur mon esprit !
(Fil & Deb)

Jusqu'à présent les consoles **NEC** n'étaient pas disponibles à la vente en France et c'est pourquoi nous avions un peu ralenti nos tests de jeux NEC. En effet, à quoi cela sert-il de parler de choses que personne ne peut se procurer ? C'est un peu comme manger devant quelqu'un qui a faim...

Le premier qui consola...
N'avions-nous pas été les tous premiers à parler de la console NEC dans le numéro 10 de mai 88 ? Mais il y avait à cette époque un tel décalage entre nos articles et la réalité des machines et jeux disponibles en France que nous avons décidé de nous calmer un peu, avant tout pour les nouveaux lecteurs qui prennent le train en marche et risquent de ne plus rien y comprendre. Par exemple, *Victory Run* et *Kung-Fu* ont été testés dans le n°10, *R-Type* dans le n°11, *Chan & Chan* : n°12, *Alien Crush* : n°15, *Galaga* : n°16, *Noriko* et *Space Harrier* : n°21, *Son Son 2* : n°22. La plupart du temps, il y avait au moins deux photos par jeu ; *R-Type*, par exemple, est testé sur presque deux pages avec six grandes photos !
Tous ces jeux viennent seulement d'arriver en France par le biais d'un distributeur (Guillemot). Etes-vous prêt pour une bonne nouvelle ? A partir du prochain numéro, les jeux NEC seront testés dans chaque Micro News, puisqu'on peut désormais les acheter en France ! Avec de belles photos bien entendu ! Et vous pouvez également nous envoyer des "Top Secret" sur la console NEC ; le seul hic de NEC c'est que nous n'avons pas de jeux NEC à vous offrir pour le moment (ça peut évoluer), aussi n'oubliez pas de nous indiquer les anciens numéros de Micro News susceptibles de vous intéresser ou bien un jeu sur une autre machine.

Konix soit qui multi y joue !
Pour la console **Konix Multi-System**, c'est simple : elle n'est toujours pas disponible, ni en France ni ailleurs. Elle devrait être présentée au PC Show de Londres fin septembre, et son prix serait de £199. Voici pour la première fois la liste des dix éditeurs qui se sont engagés à développer sur la console Konix : Electrocoin, Empire, Krisalis, Llamasoft, Logotron, Microïds, Ocean, System 3, Titus, Vivid Image. De plus, Konix vient de créer son propre label de jeux, Konix Software, consacré uniquement à la console Multi-System. Konix Software sera contrôlé par une division appelée Creative Design Software, qui travaillera avec des sociétés de développement indépendantes. Cinq titres Konix sont déjà prévus : *Bikers* (qui sera livré avec la console), *Revenge of Starglider, Rotox, Tunnels of Doom,* et *Konix Chess*, un jeu d'échecs qui ne devrait pas être triste puisqu'on pourra y jouer avec la chaise hydraulique ! Si Konix tient ses promesses, vingt-quatre jeux devraient être disponibles le jour de la sortie de la console. Pour Samouraï Micro, nous ne pouvons pas encore dire si c'est lui qui "héritera" de la console Konix.

Tout est méga sauf la garantie
Pour la console **Sega 16 bits Mega Drive**, c'est exactement le même problème que





pour la NEC. Nous avons été les premiers à vous la présenter - dans le numéro 17 de janvier 89 où nous annoncions déjà : "1989, année des consoles" - et nous avons testé deux jeux à ce jour (*Space Harrier 2* dans le n°17 et *Super Thunder Blade* dans le n°21). L'importation officielle de cette console se fera en France en avril ou mai 1990, commercialisée par Virgin Loisirs. Ce sera alors une console adaptée au standard français de télévision (Secam), livrée avec une prise péritel et la garantie habituelle. Le prix de cette console devrait à notre avis tourner aux alentours de 1500 F. Depuis peu, certains magasins parisiens importent des petites quantités de consoles Mega Drive, disponibles aux alentours de 2500 F. Il s'agit là d'importations parallèles qui n'ont pas, vous vous en doutez, la bénédiction de Virgin Loisirs qui vient même d'envoyer des messages à tous les journaux pour préciser que *"ni Virgin Loisirs, ni Sega Enterprises LTD ne peuvent être tenus pour responsables, à quelque titre que ce soit, des éventuelles modifications apportées à l'appareil par des tiers, des problèmes d'adaptation ou des défectuosités de ces appareils. Aucune aide ne pourra être apportée aux acheteurs de ces appareils".*

L'importation parallèle est depuis longtemps un phénomène fréquent en micro-informatique, certains passionnés préférant payer plus cher un appareil plutôt que d'attendre son arrivée officielle.

NEC et Sega s'en lavent les mains

La situation est différente avec la console NEC, en ce sens qu'aucune importation officielle de cette console n'est pour l'instant prévue par NEC en Europe. On notera également que NEC Corporation a récemment fait paraître dans la presse anglaise une annonce similaire à celle de Sega, afin de bien préciser qu'elle n'assume aucune sorte de garantie pour ces consoles. Si vous achetez une console NEC ou une Sega 16 bits, c'est donc le revendeur qui assurera lui-même la garantie. Jusqu'à présent, ces consoles fonctionnaient uniquement sur des moniteurs (pas sur des téléviseurs) puisqu'elles sont au standard japonais NTSC. Le distributeur Guillemot travaille actuellement à la mise au point d'un adaptateur péritel pour les consoles NEC ; nous vous tiendrons au courant de cette évolution. Pour *Dragon Ball*, nous ne sommes pas au courant pour l'instant.



MSX : LES FEMMES ET LES ENFANTS D'ABORD !

Vous avez été très nombreux à nous envoyer des listings pour MSX1 ou 2, il y a de cela pas mal de temps. Ces listings sont actuellement testés par Jean Merly - capitaine au long cours du MSX, auteur du listing "20 000 K sous les mers" paru dans MSX News n°3 - qui les passe au crible d'une sélection rigoureuse. Les meilleurs programmes seront compilés sur des disquettes **"MSX Forever"**, vendues directement par correspondance à des prix sympas. Les lecteurs sélectionnés seront récompensés (nous les contacterons personnellement).

Hardis moussaillons ! Le navire MSX n'a pas encore coulé puisque le capitaine Merly veille au grain !



P.A.

VENTES
ECHANGES
RECHERCHES
CONTACTS
EMPLOIS

VENTES

Vds Apple IIE + moniteurs couleur et monochrome + cartes : **80 colonnes, Super série + joystick + nombreux jeux + docs. Valeur : 14 000 F. Vendu : 5000 F. Marc Lacombe. Tél : (1) 45.47.61.91 après 19 h 30.**

Vds console Sega + **2 jeux : 700 F. TO8, écran couleur + lecteur de disquettes 3" 1/2 + jeux + casier de rangement + revues + crayon optique : 1900 F. Yann Saint-Paul. Tél : (16) 20.33.80.05.**

Vds Atari 520 STF **double face (sous-garantie) + moniteur couleur + 15 disks + revues. Cédé : 4200 F. Laurent Cluzel. Tél : (1) 43.02.75.40.**

Vds TO8 + lecteur disquettes **+ 20 disks. Très bon état. Prix : 1600 F. Gary Laporte. Tél : (1) 45.69.05.86.**

Vds console Sega **+ Hang-On + F16 Fighter : 1000 F. Vds aussi 8 cartouches (Cyborg, Hunter, Phantazy Star, Miracle Warriors, etc.). Le tout : 2500 F. Stéphane Deberdt. Tél : (16) 98.96.31.96 le week-end.**

Vds Sega **+ Light Phaser + lunettes 3D avec 10 jeux (Double Dragon). Le tout en très bon état (moins d'un an). Prix : 2000 F (avec 2 manettes). Patrick Choquet. Tél : (16) 22.37.08.33.**

Vds Commodore 128D **(lecteur 1571 intégré). Très peu servi. Prix : 2600 F à débattre. Marcel Richard. Tél : (1) 64.97.12.79.**

Vds CPC 464 couleur **+ DD1 + joystick + nombreux jeux (Cauldron 2, Green Beret, etc.) + utilitaires (Sectology), CPM) + revues. Prix : 3000 F. Loïc Guignot. Tél : (1) 64.68.33.51.**

Vds Apple IIC + moniteur monochrome **+ souris + joystick + 50 programmes : Gestion, tableur, jeux et bien d'autres. Etat neuf. Sacrifié : 6000 F. Eric Maulave. Tél : (1) 43.36.04.76.**

Vds Atari 1040 STF + moniteur couleur **+ disks + livres + originaux + joystick : 5500 F. Sylvain Brocard. Tél : (16) 29.78.62.15.**

Vds cause Amiga, console Sega **+ Light Phaser + 13 jeux (4 pour Light Phaser). Valeur : 4500 F. Vendu : 3000 F port compris. Cyril-Serge Tumarinsohn. Tél : (1) 39.63.34.54 le soir.**

Vds console Sega **+ 13 jeux (R-Type, Double Dragon, Keisenden, Shinobi, etc.) + Rapid Fire. Valeur : 4700 F. Le tout vendu : 2000 F. Cyril Clairet. Tél : (1) 48.40.67.39.**

Vds MSX 2 VG8235 **+ 19 mégaroms (Nemesis 1, 2, 3, Parodius, Metal Gear, Super Laydock, etc.) + 2 joysticks + 30 disks. Très bon état : 2700 F à débattre. Jean-François Douez. Tél : (16) 23.65.23.65.**

Vds console Sega **(garantie Juin 90) + After Burner + Rastan + Shinobi + Hang-On (neufs). Valeur : 1900 F. Cédé : 1200 F. Claude Linus. Tél : (1) 47.09.61.53 après 19 h.**

Vds Thomson T08 + moniteur couleur + drive 3" 1/2 **+ jeux (Passagers du Vent 1 et 2 + manettes + utilitaires. Le tout : 3500 F. Damien Brunon. Tél : (16) 71.61.16.37 après 18 h.**

Vds pour Amiga 500/1000 **disque dur SHD 30 Mo : 3900 F. Pour Amiga 1000, extension mémoire 2 Mo, peuplée à 1 Mo : 3500 F. Richard Josse. Tél : (16) 96.70.00.70.**

Vds 520 STF **1 Mo (Blitter, nouvelles roms) + moniteur couleur 1224 + softs : 5700 F ou échange contre Amiga 500 avec extension et softs de dessin. Christophe Gouvaze. Tél : (16) 43.71.01.97.**

Vds MSX 2 VG8235 **(écran couleur) + jeux (Metal Gear, Rastan, etc.) + 1 logiciel de dessin. Prix à débattre. Pierre-Yves Pinault. Tél : (16) 96.61.59.27.**

Vds console Atari 2600 **+ 2 manettes + 6 supers jeux, le tout en très bon état : 400 F. Frédéric Puente. Tél : (1) 39.65.35.96.**

Vds MSX 2 NMS 8255 (2x720 Ko) **+ Home Office 2 + MSX Dos + disks + lecteur K7 (ADSS) + imprimante MSX 2 80 colonnes, texte et graphique + souris + extension 64 Ko + 150 jeux : 3990 F. Jacky Micallef. Tél : (16) 25.87.15.37.**

Vds MSX Sanyo 64 Ko, **2 manettes : 600 F. VG 5000 + jeux + livres : 350 F**

Le prix d'une petite annonce (joindre un chèque bancaire) **est de 30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Le prix pour les lecteurs non-abonnés est de 60 F.** Toute annonce reçue avant le 10 du mois passera dans le numéro suivant. Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel, prière de nous consulter.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Téléphone .... Rubrique ....



(état neuf). Frédéric Petit. Tél : (16) 35.74.14.54 le soir.

Vds console Sega + pistolet + 4 joysticks + 9 jeux (Shinobi, R-Type, After Burner, Out Run, World Soccer, Zillion 2, Hang-On, Safari Hunt). Le tout : 1900 F (déc 88, très bon état). Alexandre Tournier. Tél : (1) 45.81.59.79.

Vds 520 ST DF, nombreux disks, Fire Boot, imprimante Citizen 120 D (sous garantie) + 4 kilos de papier + cable. Prix à débattre. Sébastien Lenvier. Tél : (16) 27.59.36.03 après 18 h.

Vds imprimante couleur Okimate 20 : 1500 F. Drive 5.25 : 550 F. Ampli stéréo : 250 F. Moniteur couleur CTM 644 : 1200 F. Adaptateur vidéo pour Atari/Amiga : 150 F. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64.

Vds console Sega (bon état) + 8 jeux (Wonder Boy 2, Y'S, etc.). Prix : 1500 F + Secret Command + Phantasie Zone 2 + Zillion + Enduro Racer. 1 cartouche : 100 F. 2 cartouches : 150 F. Bernadette Maillard. Tél : (16) 56.98.69.35.

Vds console Sega + Phaser + lunettes 3D + Control Stick + 19 jeux (After Burner, Shinobi, etc.). Valeur neuf : 6920 F. Cédé : 4000 F. Romain Vincent. Tél : (16) 87.77.91.08.

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + nombreux logiciels + joystick : 4500 F. Thibaud Rebour. Tél : (1) 69.96.34.01.

Vds PC 1512 SD couleur + joystick PC + disks vierges + jeux originaux (PQ1 et 2, KQ4, docs, etc). Prix : 5000 F. Excellent état. Vente séparée possible. Nicolas Groslier. Tél : (1) 60.77.76.85.

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur, parfait état + jeux + utilitaires + cadeaux. Le tout : 4000 F. José Halimi. Tél : (1) 48.39.00.17 après 20 h.

Vds Amiga 500 + extension 500 Ko + drive externe + joystick + 60 logiciels + livres sous garantie : 5500 F. Hervé Fromentin. Tél : (1) 48.29.61.63.

Vds originaux sur ST : Virus, Alien Syndrome, Turbo Cup et Daley Thomson. 100 F chaque jeu. Olivier Chapuis. Tél : (16) 50.49.00.43 après 18 h.

Vds Sony HB700 + 200 jeux + souris + tapis + cartouches de jeux + nombreux docs + cables moniteur monochrome et couleurs + compilation Eurosoft 33 jeux + traitement de textes. Le tout : 4000 F. Eric Caron. Tél : (1) 45.26.71.62 après 18 h.

Vds compilation PC (Epyx : Hit 1 et Hit 2) : 85 F au lieu de 225 F. Vds console Atari 2600 + 12 jeux. Valeur : 2250 F. Vendu : 400 F. Vds 2 joysticks pour PC + la carte de connexion. Valeur : 700 F. Vendu : 220 F. François Gérard. Tél : (1) 43.51.10.58.

Vds Atari 520 STF double face gonflé à 1 méga de Ram + joystick + souris neuve + disquettes. Le tout : 3000 F. Kamel Ikkene. Tél : (1) 39.71.11.19.

Vds Commodore SX 64 (C64 portable, écran et drive intégré) + 50 disks 5"1/4. Prix : 2000 F. Achète Amiga 2000 à bas prix (si possible avec écran 1084 + carte XT). Vincent le Toquin. Tél : (1) 42.70.25.79.

Vds console Sega + Phaser + Control Stick + 9 jeux (Shinobi, Altered Beast, Wonder Boy 2, Double Dragon, etc.). Très bon état : 1600 F. Vends Trojan : 180 F. Matthieu Angot. Tél : (16) 20.55.55.40.

Vds imprimante Amstrad DMP 2000 : 1500 F. Textomat : 300 F. Supercopy : 150 F. Imprimante 80 colonnes VP 8100 : 2000 F. Logiciel Beckertext : 600 F. Jacqueline Lutier. Tél : (1) 42.03.43.25 après 18 h.

Vds Atari 1040 STF + joystick + jeux + ST Replay + basic et utilitaires + sélecteur face. Le tout en très bon état : 4000 F. Hugues Bouron. Tél : (1) 60.60.98.37 si possible dans la région 77.

Vds 30 jeux MSX 1 et 2 en K7. Prix : 170 F. David Raynal. Tél : (1) 65.67.02.41 heures repas.

Vds nombreuses démos en Freeware (Animations, IMG, Amiga, etc.) à très bas prix (à partir de 15 F port et disk compris.), pour Atari ST. Liste contre 1 timbre. 4, rue Georges Kirsch. 51300 Vitry le François.

Vds CPC 464 couleur + lecteur disquettes + doubleur + ext. Vortex 256 Ko + docs + livres + jeux + utilitaires (D82, Multiplan, Tasword) : 2500 F. Pierre Nehring. Tél : (1) 42.54.42.02.

Vds Atari 520 STF double face, parfait état, sous garantie + docs + disks, etc.



Prix : 2600 F. Stéphane Sureaud. Tél : (1) 46.27.82.34.

Vds pour T08, T09+, nombreux jeux et utilitaires (250). Prix : 20 F pièce. Liste sur demande. David Janssen. Tél : (1) 66.77.38.08.

Vds 1040 ST DF très bon état + nombreux accessoires (joystick, livres, disquettes vierges, originaux, etc.). David. Tél : (16) 55.79.86.74.

Vds C64 + 1570 + cartouche + 2 joysticks + péritel + 50 news : Soccer, Last Ninja, Dragon Ninja, etc. 10 disks vierges + boîte de rangement : 1200 F ou + 2 lecteurs K7 + 80 originaux : 1100 F. Vds jeux ST : Dragon Ninja, Daley Thomson, Red Heat : 150 F chaque jeu. Michel Truong. Tél : (1) 34.15.79.74.

Vds C128 (péritel) + lecteur disks 1541 II + jeux + joystick + disks. Prix : 2500 F. Fabrice Viviant. Tél : (16) 78.72.56.04.

Vds Atari 520 STF double face avril 89 (nouvelles roms) + moniteur couleur SC1224 + sourie + joystick + 80 disks. Garantie jusqu'en avril 91. Prix : 4500 F. Thomas Lourenço. Tél : (1) 60.10.18.66.

Vds PCW 8256 + imprimante traitement de textes + tableur graphique + CPM + Batman + Multiplan. Valeur : 5230 F. Vendu : 4600 F. Frédéric Nass. Tél : (16) 87.67.18.28.

Vds moniteur couleur péritel Thomson MC 9J936 : 1500 F. Amstrad CPC 464 avec moniteur vert GT 65 : 900 F. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64.

Vds jeux sur Amiga et C64. Recherche contacts pour échanges de news. Fabrice Bajolais. 25, avenue des Chèvrefeuilles. 93220 Gagny.

RECHERCHES

Offre 1000 F pour la cartouche Parodius de Konami sur MSX ou tout autre nouveauté. Vito Zamataro. Tél : (19) 038.55.34.43. Pecheurs N°2. 2026 Sauges. Suisse.

PC recherche softs, idées, contacts sur toute la France. Possibilités d'achats sérieux et rapides. Christine Schmidt. Tél : (1) 34.69.88.98.

Achète à bas prix Spectrum 2 + ZX1 et microdrive + ZX2. Faire offre. Hervé Lemoine. 29, rue de Paris. 62790 Leforest.

Recherche pour T08D extension 256 Ko. Logiciels, jeux, utilitaires. Revue Téo N° 1 à 13. Didier Rivage. Tél : (16) 44.54.35.12.

Recherche pour Atari 800 XL, schémas raccordements et K7 manuels pour ce matériel. Faire offre. Henri Benard. 30, rue des Violettes. 24750 Trelissac.

ECHANGES

Echange et vends news sur ST (Krypton Egg, Kult, etc.). Patrick Guerchon. Tél : (1) 46.87.23.15.

Echange, achète ou vends news et oldies sur ST. Réponse assurée. Envoyez votre liste. Laurent Taulet. 24, rue de Flénu. 7300 Quaregnon. Belgique.

Echange et vends news sur ST. Frédéric Delannoy. Tél : (16) 99.09.30.12.

Echange digitalisations sur MSX avec vos documents sur du matériel pro contre jeux MSX : disks, cartouches. Simon Bigot. Tél : (16) 49.53.32.66.

Echange jeux sur ST. Recherche dernières news et démos. Achat possible à bas prix. Vds originaux : 120 F pièce. Stéphane Thuillier. Tél : (16) 20.87.83.03.

Echange jeux et utilitaires sur Atari STF DF. Réponse assurée et rapide. Non sérieux s'abstenir. Eric Frecon. Tél : (16) 77.70.29.66 après 18 h.

Atari 520 ST cherche contacts pour échanges de news. Frédéric Pasquier. Tél : (16) 74.80.11.69 après 19 h, sauf week-end.

Echange news sur Atari ST et Amiga. Réponse assurée. Pascal Thuillier. 11A, rue Pasteur. 08160 Nouvion sur Meuse.

Cherche contacts pour échanges sur MSX 2. Cherche programmes assembleur sur MSX 2. Joël Bonte. Tél (16) 50.69.32.03.

520 ST gonflé échange nombreuses news. Cherche aussi digitaliseur de sons pas trop cher. David. Tél (16) 55.79.86.74.

Echange news sur Atari ST. Sébastien Bergot. Tél : (16) 21.20.59.23.

CONTACTS

Cherche correspondants sur ST. Patick Guerchon. 301, avenue de Fontainebleau. 94320 Thiais.

Cherche contacts sérieux sur Amiga 500 pour faire des échanges de logiciels. Christian Turlan. 59, rue de Franceville. 93220 Gagny.